BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

Czy chciałbyś być wampirem? Dysponować zdumiewającą siłą i zdolnościami, ale też cierpieć z powodu strasznego głodu – głodu ciepłej krwi... Taką możliwość oferuje ci właśnie gra BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN, w której wcielasz się w spragnionego krwi i zemsty Kaina. Ukazała się w ubiegłym roku na konsolę PlayStation i bardzo szybko stała się przebojem. Teraz także my, posiadacze PeCetów, możemy czerpać perwersyjną przyjemność z zaspokajania nieludzkiej żądzy Kaina.

FILARY NOSGOTH

Kain był młodym szlachcicem, który szukał sławy i bogactwa na prowincji Nosgoth. Tam też, po wyjściu z gospody, został napadnięty przez bandę opryszków i zamordowany. I to byłby już koniec historii aroganckiego młodzieńca, gdyby nie wtrącił się do niej nekromanta Mortanious, który u bram Piekieł zaoferował mu swą „pomoc" w powrocie do świata żywych. Zaślepiony żądzą zemsty Kain zgodził się na wszystko, nie zważając na cenę. I tak oto obudził się w krypcie grobowca... jako wampir. Z zadowoleniem odkrył w sobie olbrzymią siłę i magiczne zdolności. Z drugiej strony ludzie zaczęli się go bać, słońce osłabiało, woda i deszcz paliły jego ciało. I to nieustające pragnienie ciepłej, ożywczej krwi, która goiła jego rany i utrzymywała go w tym nienaturalnym stanie pomiędzy życiem a śmiercią. Musiał pić krew, krew pokonanych łajdaków i krew niewinnych ofiar, by przedłużać w nieskończoność swą egzystencję, by dopełnić zemsty, by... znaleźć sposób na zdjęcie z siebie klątwy wampiryzmu!

Idąc za radą Mortaniousa, Kain odszukał monumentalne Filary Nosgoth, stojące w magicznym kręgu wysokie kolumny, z których każda reprezentowała potężną siłę spajającą całą krainę. W środku kręgu, Kain ujrzał ducha Arial, którą reprezentowała Kolumna Równowagi. Arial została brutalnie zamordowana. Jej kochanek, Nupuprator reprezentujący potęgę Umysłu oszalał, podejrzewając pozostałych z Kręgu Filarów o zbrodnię i zaatakował wszystkich swą mentalną siłą, doprowadzającą do obłędu. Krąg rozpadł się, a każdy z Filarów zapragnął władać światem samodzielnie. Kain, aby pozbyć się klątwy, będzie musiał odnowić Filary Nosgoth, a jedynym na to sposobem jest zniszczenie wszystkich członków Kręgu.

DIRA NECESSITAS

Kain jest wampirem i na każdym kroku doświadcza konsekwencji swego stanu. Jak bohater antycznej tragedii, jest skazany na swój los i nie ma wyboru. Musi dawać upust swej żądzy i zabijać, by przeżyć i ocalić swą duszę. Paradoks! Gdy zaczyna brakować mu krwi, serce wali jak oszalałe, coraz szybciej, przypominając o konieczności tankowania. Dobrze, gdy wówczas w pobliżu jest jakiś przeciwnik, ale są chwile, gdy nie ma wyboru i wtedy musi mordować niewinnych mieszkańców wioski lub bezbronnych ludzi przykutych łańcuchami do ściany, błagających o litość... Wyssane ofiary zmieniają się w duchy, które zamiast krwi „oferują" Kainowi błękitny fluid – magiczną energię.

Szkoda, że Kain posila się telekinetycznie (struga krwi płynie w powietrzu), oszczędzając nam widoku swych białych kłów rozrywających tętnicę ofiary. Ale wtedy gra byłaby dla dorosłych. Zresztą i tak klimat BO:LOK jest wystarczająco ciężki, mroczny i ponury, spływający krwią, okrucieństwem i tragedią istoty opętanej niepohamowaną żądzą. Groza jest wręcz namacalna. Niesamowite wrażenie potęguje oprawa gry, mroczna grafika, upływający czas mierzony zmianami pory dnia i kolejnymi fazami księżyca, efekty graficzne w postaci błyskawic rozświetlających mrok. Muzyka jest nastrojowa, dźwięki realistyczne – odległe uderzenia dzwonów, wycie wiatru, jęki konających i cierpiących, szczęk stali. Niski, głęboki głos lektora komentującego wydarzenia intensyfikuje napięcie.

VAE VICTIS!

– Taki okrzyk bojowy wznosi Kain podczas gry, choć ucho Polaka odbiera coś w rodzaju „Hej, Wiktor" (sic!), zamiast łacińskiej sentencji „Biada zwyciężonym". BO:LOK ma charakter typowo zręcznościowy, choć niektórzy usiłują w niej dostrzec uproszone RPG. Fabułę poznajemy podczas gry, składamy z kolejnych strzępów informacji. Jest raczej linearna, ale dzięki olbrzymiemu rozmiarowi świata i prostym zagadkom logicznym, wcale się tego nie odczuwa. Podczas swej wędrówki, Kain odwiedza różne miejsca: podziemne lochy, jaskinie, krypty, świątynie, wioski i miasteczka. Na początku jedyną bronią Kaina jest zwykły miecz i magiczne pociski. Z czasem zdobędzie zbroję, masę czarów zarówno ofensywnych, jak i defensywnych oraz nowe bronie. Morgensztern posłuży mu do rozbijania kamieni zagradzających przejście i ogłuszania przeciwników. Z parą toporów w obu dłoniach będzie wirował, wycinając w pień zarówno wrogów, jak i drzewa. Kain nauczy się też przemieniać w nietoperza i dzięki temu błyskawicznie zmieniać lokacje na mapie. Zmieniony w wilka będzie mógł szybko biegać i skakać. Forma mgły pozwoli mu przenikać przez szczeliny i dostawać się w trudno dostępne miejsca. Wreszcie nauczy się zmieniać wygląd tak, aby przypominać człowieka, dzięki czemu będzie mógł rozmawiać z mieszkańcami wiosek (z każdym!) i zdobywać cenne informacje.

W BO:LOK miałem okazję grać na PlayStation. Na ekranie telewizora 21" wyglądał wyśmienicie, na monitorze już gorzej, nie mówiąc o płynności. Szkoda, że konwersja sprowadziła się jedynie do fizycznej zmiany formatu i nie wykorzystano możliwości środowiska PC. Nie mówię tu tylko o trybach graficznych, ale i o takim szczególe, jak możliwość zapisu stanu gry tylko w konkretnych miejscach. Zaniża to ocenę, ale i tak gra otrzymuje mocne 7 – po prostu, wciąż jest bardzo miodna, bardzo klimatyczna i zapewnia zabawę na wiele długich dni i nocy. Zresztą sami zobaczcie, jak to jest być wampirem.

Hunter

Activision

DYSTRYBUTOR PC – OPTIMUS BIS CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 100, 16 MB RAM

OCENA: 7/10